

ごあいさつ

このたびは任天堂 "64DD" 専用ソフト「マリオアーティスト ベイントスタジオ」をお求めいただきまして、誠にありがとうございます。

で使用前に取り扱い方、使用上の注意など、この「取扱説明書」をよくお読みいただき、 正しい使用方法でご愛用ください。なお、この「取扱説明書」は大切に保管してください。

健康上のご注意



- ●疲れた状態での使用、連続して長時間にわたる使用は、健康上好ましくありませんので選けてください。
- ●ごくまれに、強い光の刺激や、点滅を受けたり、テレビ画面などを見たりしているときに、一時的に筋肉のけいれんや意識の喪失などの症状を経験する人がいます。こうした症状を経験した人は、ゲームをする前に必ず医師と相談してください。また、ゲーム中にこのような症状が起きた場合には、直ちにゲームを中止し、医師の診察を受けてください。
- ●ゲーム中にめまい・吐き気・疲労感・乗物酔いに似た症状などを感じた場合は、直ちにゲームを中止してください。その後も不快感が続いている場合は医師の診察を受けてください。 それを怠った場合、長期にわたる障害を引き起こす可能性があります。
- ●ゲーム中に手や腕に疲労、不快や痛みを感じたときは、直ちにゲームを中止してください。 その後も痛みや不快感が続いている場合は、医師の診察を受けてください。それを意った場合、 長期にわたる障害を引き起こす可能性があります。
- ●目の疲労や乾燥、異常に気づいた場合、一旦ゲームを中止し5~10分の休憩をとってください。

- ●他の暴因により、手や腕の一部に障害が認められたり、疲れている場合は、ゲームをすることによって、症状が悪化する可能性があります。そのような場合は、ゲームをする前に医師と相談してください。
- ●コントローラの3Dスティックを操作する場合、手のひらなどの皮膚の弱い部分で力を入れて 操作することは避けてください。皮膚を傷めることがあります。

△注意

- ●健康のため、ゲームをお楽しみになるときは、部屋を明るくし、テレビ画面からできるだけ 離れて使用してください。
- ●長時間ゲームをするときは、適度に休憩をとってください。めやすとして1時間ごとに10~ 15分の小休止をおすすめします。



「NINTENDO 64 キャプチャーカセット」及び 「ポケットカメラ」を使用される場合のご注意



このソフトは、創造性を楽しむソフトです。あなたがキャブチャーカセットやボケットカメラで取り込んだ画像や、音声、音楽などは、個人的にまたは家庭内で楽しむなどの場合を除き、著作権や肖像権を有する人の許諾なく使用することはできません。著作権、肖像権、他人のブライバシーや人格、名誉などを侵害することのないよう、著作権法、その他の法令を遵守してお楽しみください(このソフトにおける各機器の使用方法についてはP38~43をご覧ください)。

NINTENDO 64 コントローラについて

NINTENDO 64 コントローラを使用する上で、次のことに注意してください。

3Dスティックの機能

この3Dスティックは、スティックの傾斜角度と方向を読み取ることにより、微妙な操作ができるアナログ方式のスティックです。そのため、従来の十字キーでは表現しにくかったキャラクターなどの微妙な動きも可能になります。

- * NINTENDO 64本体の電源スイッチを入れる時に、コントローラの3Dスティックの部分に 触らないでください。
- *本体の電源スイッチが入った時の、。3Dスティックの位置を「ニュートラルボジション」と呼びます。

この時に、3Dスティックが傾いている場合(左側の図)、傾いた状態が「ニュートラルボジション」と設定されます。このようにニュートラルボジションの位置がズレた状態では、3Dスティックが正常に操作できなくなります。





正しいニュートラルボジションの位置(右側の図)に修 正する場合、次の操作をしてください。

3Dスティックから指を離し、LトリガーボタンとR トリガーボタンを押しなからスタートボタンを押して ください。(重略定機能)

- *3Dスティック内部に液体や異物を入れないでください。故障の原因となります。もし誤って 入った場合は、最寄りの任天堂「お客様ご相談窓口」、またはお買い上げ店にご相談ください。
- *3Dスティックの使用方法については、操作説明のベージをご覧ください。

■6400の接続について

このソフトを楽しむためには、6400 及びNINTENDO 64本体が必要です。NINTENDO 64本体の電源スイッチがOFFになっているのを確認して、6400を接続してください。

接続方法については、 「640D取扱説明書」をよくお読みください。



■コントローラコネクタへの接続

このソフトでは、コントローラと付属のマウスを両方 使います。コントローラとマウスを、本体前面のコントローラコネクタの好きな場所に接続してください。 絵を描くなど通常の操作では、マウスを使うことを おすすめします。

ただし [3Dワールド] モードの [たんけんする] を選ぶ場合や、64GBバックとボケットカメラを使用する場合には、コントローラが必要になります。



コントローラまたはマウスが人数分接続されていれば、最高4人で同時に絵を描くことができます。遊んでいる最中に、コントローラまたはマウスを別のコネクタへ差しかえないようにしてください。

事事人数で絵を描くときは、人数分のコントローラまたはマウスをご用意ください。

NINTENDO.64 マウス について

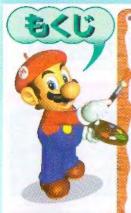


「マリオアーティスト ペイントスタジオ」は、竹属のマウスを使うことで、より快適に絵を描くことができます。

- ●マウスは右の図のように軽く持ちます。
- 人差し指を定ボタンに置き、アイコンを選択するときなどにボタンを押します(この動作をクリックと呼びます)。
- ●ボタンには触れずに机の上などでマウスを動かせば、 カーソル ③ が歯菌上を動きます。
- デボタンをクリックしたまま(ボタンを押したまま)、 ボの上などでマウスを動かせば、ベン(*)で歯歯上に 絵を描くことができます。
- ●マウスのすべりが悪いときは、市販のマウスバッドなど の上で操作するとよいでしょう。
- ●マウスのくわしい操作方法はP8をご覧ください。



で使用の前には、必ず「NINTENDO 64 マウス」の取扱説明書をよくお読みください。



	And the second
◆ベイントスタジオで遊ぼう!	6
◆マウスとコントローラの使いかた	8
◆絵を描く前に…	10
♦20ペイント	12
重備の見かた	12
絵を描いてみよう	13
◇道具アイコン・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・	14
みんなで絵を描いてみよう	28
◆セーブとロード	30
作品の整理	34
◆NINTENDO 64 キャプチャーカセットにつし	38
◆ボケットカメラについて	41
◆バラバラまん が	44
♦Ӟб ワールド	49
◆ギャラリー	54
◆広がる ペイントスタジオ の世界	55
◆アイコン早見表	56

たいせつな用語

●クリックーマウスのボタンを押すこと。実行するときは、いつでもクリック!

♠カーソルー指先やベンなどいろいろなかたちをしているよ。マウスを動かせば画面上をカーソルが動くんだ。

●アイコンーいろいろなマークの描かれたスイッチのこと。カーソルをあててクリックしよう。

●ヨウシー 画面の中にある絵を描くための紙。ヨウシ以外の部分には描けないよ。

アリオアーティスト。

242 大変22t. で遊ぼう!

1) 『人でお絵かき、みんなでお絵かき!

最高4人で同時に絵が描けるよ。1人で芸術作品に挑戦したり、みんなでワイワイガヤガヤとらくがきしたり、楽しくお絵かきしよう!





え 絵がにがてな光でもカンタンに作品ができちゃう!

絵を描くのが苦手だっていう人も愛心。マリオやゼルダのイラスト、動物や風景などの写真がいっぱい入っているので、ラクラク簡単に楽しい作品ができあがるよ!



三| 发だちと作品の交換をしよう!

描いた絵を 『人でながめていてもつまらない。 炭だちにあげたり炭だちからもらったり、 遊びを広げよう! 33ページへゴー!

4 テレビの画像や、首分で撮影した画像を取り込める!

テレビやビデオカメラなどから取り込んだ画像や、ボケットカメラで撮影した 写真に、色をつけたりらくがきしたりできるんだ!

「 パラパラまんがで絵が勤く!

自分の描いた絵が動くよ。少しずつ違う絵をどんどん指いて、気分はアニメーター!



5 30ワールドで写真を撮ろう!

火星や海底を探険して、めずらしい生物を写真に撮れるよ。 首分だけの世界を作ろう! (12 49ペーシへゴー)



マウスとコントローラの使いかた

きほん・ 絵を描くときはマウスを使おう(コントローラを使って絵を描くこともできるよ)。

きほん・

・絵を描いたり遺臭を決定したりするときは、マウスの光ポタンをクリック!

🗸 マウスを使う場合 🌞

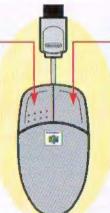
左ボタン

グリック(ボタンを押す)

- ●アイコン(いろいろな道具のスイッチ)を決定する。
- ●選択した道具を使う。
- ●ページおくり。

押したままマウスを動かす

- ●絵を描く。
- ●選択した道具を使う。



岩ボタン

クリック (ボタンを押す)

- ●スポイト(IOSP16)。
- カーソルのない画面から出る。
- ●ページの逆おくり。
 - ボタンを押さまにマウス を机の上などで動かせば、 指カーソルやベンなどが 画面の上を移動するよ。

**この「取扱説明書」の内容は、マウスで操作することを前提に書かれているよ。

コントローラを使う場合

コントローラを使って絵を描く場合は、図のような握りか た(ライトボジション)がおすすめだよ。

スタートボタン

ストリガーボタン

マウスの左ボタン、

およびコントローラ

のAボタンと間じ。

● 【でる】 または 【EXIT】 にカーソルが飛ぶ。



●やりなおし

●ヨウシスクロール

Aボタン

中マウスの左ボタンと同じ。

ボタンを押す

- ●アイコンを決定する。
- ●選択した道具を使う。
- ●ページおくり。

押したまま

SDスティックを動かす

- ●絵を描く。
- ●選択した道具を使う。

Bボタンジャ

- マウスの右ボタンと同じ。
- ●スポイト。
- ●カーソルのない画面から出る。
- ●ページの逆おくり。

SDスティック

●指カーソルやペンなどの移動。

[3Dワールド] モードの [たんけんする] では特別な操作方法となるんだ (125 P51)。

絵を描く前に…

ステップ】 6400, の取扱説明書をよく読み、NINTENDO 64と6400を詳しくセット

ステップショントローラとマウスを、NINTENDO 64本体前面のコントローラコネクタに 接続しよう。

ステップ NINTENDO 64本体の電源スイッチをオンに 画面の指示に従い、「ペイントスタジオ」のディスクを64DDのディスク挿入口に正しく挿入しよう。

ステップ44 64DD本体前面のアクセスランブが点滅し、ソフトの読み込みが始まるよ。点滅が消えるまで、がまん、がまん。。

ステップラ タイトル画面が現れ、アクセスランプの点滅が消えたら、マウスの左ボタンをク リックしていよいよスタート!



モートセレクト制画

タイトル画面で左ボタンをクリックすれば、 【モードセレクト画面】へ**進むよ**。

◆ŽĎペイント····· 12 P12

◆パラパラまんが IB P44

◆3Dワールド---- ®P49

◆ギャラリー ······· (☆) P54



このソフトではタイトル画面をはじめ、さまざまなケースでディスクの読み込みや書き込みが行われます。 64DDのアクセスランブか点滅しているときは、次のことを守ってください。 これらを守らないとNINTENDO 64および64DDの故障や、ディスクに書き込まれている内容が消える原因となります。

- ◆64DDのイジェクトボタンを押さない。
- ◆NINTENDO 64の電源スイッチをOFFにしない。
- ◆NINTENDO 64のリセットスイッチを押さない。



このような画面が表示されているときは、 とくに注意してください。

また、起動時に挿入したディスクは、別のディスクからデータロードを行うとき以外は、遊んでいる最中に扱かないでください。データロードのくわしい内容についてはP32をご覧ください。

20ペイント

[モードセレクト画面] で [2Ďペイント] を選ぶと、[ペイントセレクト画面] へ進むよ。接続されているコントローラまたはマウスの数によって、[『人でペイント] から [4人でペイント] を選ぶことができるんだ。

ペイントセレクト言言

2人以上で絵を描く場合は@o P28

画笛の見かた

EXIT (モードセレクト画面)に戻るよ、消したくない絵はセーブしておこう(Into P30)

アイコン

道具のスイッチ。

いちばん下の
をクリック
すれば、ヘーシか変わり、ほか
のアイコンか表示されるよ

ヨウシ

絵が描する範囲はヨウシの 可だけ。茶いワクをはみ出 すと、絵は描けないよ。

バレット

いわゆる絵の具箱

いちばん下の 3 をクリック すれば、ほかのベージから色 やもようを選ぶこともできるよ。



カーソルにはいろいろな種類があるんだ。

絵を描いてみよう

しないを発ぶる



画面左のアイコンからベンを 選ばう、ベンのアイコンをクリックすれば、いろいろな種 類のベンを選べるよ。

3 色を選ぶ



こ~をクラークすると いま返ばれ ている角のペーシペ

画面右のバレットから好きな色 をクリック・選んだ色がパレット のいちばん上に表示されるよ。

ここをクリックすると、ハレットの点

2ペンの大さを選ぶ



ベンの太さは3種類。好きな 太さのアイコンをクリック!

Col ect

A PART OF

4 絵を描く



左ボタンをク リックしたまま (押したまま)、 マウスを自由 に動かそう。

基本はこれだけ。画面だのいろいろな道真を正手に使いこなせば、发だちがあっと驚くような作品を完成させることも夢じゃない! まずはどんな道具があるのかをチェックしておこう(道真アイコンの紹介は次のページから!)。

道真アイコン



画面左の道具アイコンは、3ページにわかれて表示されているよ。

M ページおくりアイコンは、

- 左ボタンクリック で気のページへ。
- ではボタンクリック

P15 P19 P26

よく使うアイコン



犬のアイコンをクリックすると、いま行った作業のやりなおしができるよ。 1 回しかやりなおせないので注意だフン!

ただし、赤いワクのヨウシと緑のワクのヨウシの2枚があるので、それぞれのヨウシで1回すつやりなおしができます(『3 P19)。



【すけい】や【キャラクタースタンプ】などをクリックすると、専用の画面に入るんだ。パクダンのアイコンをクレックすると、その専用の画面から出られるよ。ボムっとね。

1/3ページ

ペンの種類は9種類! 描きあじバツグン、インクぎれなし!



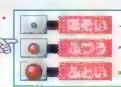
をフィンのアイコン をクリックしてい くと、このような 顧審でどんどん。 ペンの種類が変 わるんだ。





推いてある絵をこすって、ほかしたような感じになるんだ。絵は描けないよ。

ベンを選んだら、 好きな法さのア イコンをクリック しよう。







着クリックのすごいヤツ! スポイトで色を喰い取るう





ヨウシに描かれた絵の、色を娘い取りたい場所にカーソルをあわせて 着ボタンをクリック。するとカーソルがスポイトに変化して、その色を 吸い取るよ。ボタンを放すともとのペンに関って、娘い取った色で絵が 描けるんだ。



キャラクタースタンプなどからも喰い取りOKなんだ。 右ボタンを押したままスポイトを動かすと、どんどん色が吸い取れるよ。



丸や四角がすぐ描ける! ハートや墨もきれいに描ける!

【ずけい】アイコンをクリックすると、いろいろな図形が選べるよ。もとの画面に関るにはバクダンアイコンをクリックしよう。



太さや色は変更できるけど、ペンの種類を変えたい場合は、選集 アイコンに戻ろう。あと、ここではスポイトが使えないので注意。







好きな歯形を潜んで、光ブリックしながらマウスを 動かすと - 流跡で歯形が出てくるでしょ? 好きな 犬きさになったらボタンを放そう。 ホラ、すぐ摘けた。

片い部分もクリックひとつでカンタンぬりつぶし



色を選んでから、ぬりつぶしたい場所でクリック! 間じ色の部分が、 あっという間にぬりつぶされるべんりなやつ。





ぬりつぶしたい範囲の線がとぎれていると、色がはみでてた いへんなことに! そんなときは、あわてずさわがず光アイコン 多クリック。



マリオの顔をぬりつぶそうとしたら・・・ ぜんぜんぬりつぶすことができな いってことない?



それは、間に色に見えても、 こんなふうにいろいろな 色の集合だからなんだ。

エメガネでグーンと拡大! こまかい部分をきれいに修正!



大きく見たい部分にあわせてクリック! 虫メガネでグーンと 大きくしてから作業をしよう。左ボタンを押し続けると、どん どん拡大するよ。右ボタンを押し続けると、どんどん縮小して もとのサイズに戻るんだ。



ない。 拡大すると、スクリーンの上下左右に(ヨウシスクロール) アイコンが表示されるよ。 見たい方向のアイコンをクリックすると、隠れていた部分が乗られるってワケ。 右ボ タンでクリックすると、逆方向にスクロールするよ。

ヨウシスクロール 電 営ポタンクリック 電 岩ボタンクリック





けしゴムごしごし! どんな絵の臭もすぐ消える

【けしゴム】アイコンをクリックすると、画面の右側にいろいろなけしゴムが表示されるよ。消したい部分にカーソルをあわせて、左ボタンを押したまま、ごしごし、ごしごし。





ヨウシを拡大しているときは、けしゴムカーソルの先端に大きさは表示されません。



消したすぐ後に、若ボタンを押したまま消した部分をごしごしすると、あら本思議。もとの絵が出てくるよ。

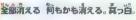
【フリーハンド】や【しかくけい】 で滑す範囲を選んでいるとき、 強メガネでヨウシを拡大していると ると隠れている部分が選べない でしょ。そんなときはどボタン を押したまま名ボタンをクリック。 ようなアーコンになって、ヨ ウシを動かせるよ。ハヴミデイ コンに競るには、もう一般名ポ タンをクリック。



ハサミのアイコンで左ボタンを押したままマゥ スを動かそう。 置った範囲を消すことができるよ。 これも関じ。 置った範囲を消すことができるよ。



つながった間じ首の部分が消える --!





「あっ! まちがえて消しちゃった」というときは、光アイコンで漢れば姿态。

2/3ページ

赤いワクのヨウシと緑のワクのヨウシを使いわけよう

PHI SOUTH

【ヨウシきりかえ】 アイコンをクリックすると、ヨウシがめくれて、 縁のワクの新しいヨウシが現れるよ。 赤いワクのヨウシは隠れてるだけ。 もう一度 【ヨウシきりかえ】 アイコンをクリックすると、 もとどおり。 なくなったワケじゃないので気にしないこと。

たとえばこんな感じで使うといいかも…



ますは赤いワクのヨウシに絵を描いて…。



2 様のワクのヨウシにき りかえよう。



操のワクのヨウシで選 いたものを…



((きりとりコピー) ((きりとりコピー)



もう * 産業いワクのヨ ウシに募ろう。



6 右ボタンで大きさをと とのえたら …。



7 左ボタンをクリックして、 できあかり!

がいつつのヨウンと報 のワクのヨウシが全様 1後つをロケントない ので、第一の場でと

切り取ってコピー、同じ絶がベタリベタリ!

描いた絵の一部や全体を切り取って、スタンプみたいにベタベタ増すことができるよ。コピーっていうのは、同じものをいっぱい作れるってこと。まずは「きりとりコピー」をクリック!すると画面右側にいろいろなアイコンが現れるんだ。





強んたものを左ボタンクリック でベタヘタと押しちゃおう。



どれか1つだけを選ぶならこれ。

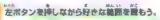


こんな場合はマリオだけを選ぶことはで きないんた 会かつながっている施分<mark>は、</mark> 一緒に切り取られてしまうってワケ

1ピクセル (ドット) の旅を選ぶことは できません。



ヨウシ全体が滅ばれるよ。







定ボタンを押しながら、マウスを動かそう。 点線が好きな大きさになったらボタンを 説す。





製 組んだものをコピーする前に、 (はんてん) アイコン ■クリック。 ほら、カガミにうつしたみたい。

アイコンをクリックと続けると時計的DICぐるぐる関 続するよ。もちろん着ボタンだと逆動りね。好きな角 魔になったら、左クリックでコピー第一



CONTRACTOR CONTRACTOR

コヒーする前に知っておこう





選んだものをコピーする前に、若ボタンを押したままマウスを動かすと、犬きさを変えられるよ。好きな犬きさにしてからベタリ! 3Dスティックの場合は、上に創せば拡大、下なら縮小だよ。

【1つをえらふ]は、韓で囲まれた部分をかたまりとして強ぶことができるんだ。若の歯のような場合たと、臓がめられていなくても、りんかくを蓋べば自覚も一緒に選ばれるってワケ 自だけを選びたいときは、カーソルを自にあわせてクリック。 臓がぬられていたら、全体が選ばれてしまうよ。



受きいヨウシを讃んだときや、強メガネで拡大しているときに、腹れた範囲を選びたいなら、左ボタンを押しながら若ボタンをクリックそのままマウスを動かせば、ヨウシを動かせるよ。





このアイコンが出ているときに動かせるよ。もとに終るには、もう⁵⁵ 最岩ボタンをクリック。【けしゴム】 のときと聞したね。

ヨウシを拡大して [きりとりコピー] した場合、切り取った面景が延れることがあります。

めすとおもしろいかも。

とくしゅこうかは魔法のツエ

【とくしゅこうか】 アイコンをクリックすると、画面の右側にいろいろなアイコンが表示されるよ。 好きなアイコンをクリックすれば、描いた絵があっという間に大ヘンシーン!



「やっぱりや~めた」というときは、画面左の〔リセット〕アイコンでもとどおり。

首曲に新しい色が作れるってすごい!



バレットに好きな色がなかったら、【いろをつくる】をクリック。下のような画面が現れるよ。カメレオンから好きな色を吸い取って、明るさレバーを調節。「これでいいや」って色ができたら、画面右の「こ」をクリック。かんたん、かんたん。

カメレオン

カメレオンの自の色が、いま選ばれている色になっちゃうのだ

カーソル

好きな色の部分にカーソルを あわせてたクリック!

明るさレバー

若に動かすと明るくな~る 左に動かすと暗くな~る。



カスタムバレット

いらなくなった色の上に、新しい色をセーブすることもできるよ。

ページおくり

新しい色をセーブできるパ レットは2ページぶん、合 計24色。





明るさレバーを暗くしてから、カメレオンをクリック。 過んだ色はそのままで、ちょっとずつレバーで明るくして いけば、明るさの違う間じ色の禅間をセーブできるよ。

新しく作った色は、「ベイントスタジオ」に自動的にセーブされているよ。一度電源を 切っても、ちゃ〜んと残っているから姿态、姿态。

旅がにがてな光だってだいじょうぶ!

絵をかくのがにがてな人も、かんたんにきれいな作品を作ることができるよ。





画面の岩に、いろんな【ぬりえ】アイコンが現れ るよ。好きな絵を選んだら、【ぬりつぶし】でど んどん色をつけていこう。









通んだ絵をスタンプする前に、[はんてん] や【かいてん】(just P21)だって襲い のままに!

画簡の差に、いろんな【ゲーム】のアイコンが現れるよ。好 きなアイコンをクリックしたら、画面の名に【キャラクター】 アイコンが現れるんだ。好きな絵を選んで、ペタペタ神そう。

選んだ絵をスタンプする前に、若 ボタンを押したままマウスを動か すと、大きさを変えられるよ。好き

な笑きさにしてからペタリ! 【キャラクタースタンプ】た けでなく、とんなスタンフで も使えるへんりワザ







好きなスタンプを表んで、左ボタンを掲 したままマウスを動かせば、こ~んなこ





画面の左に、いろんな (もじの種類) アイコンが現れるよ。 好きなアイコンをクリックしたら、画面の右から [もじ] を選 ぼう。 [もじ] の色を変えたいときは、画面左の [もじのいろ] アイコンをクリック。 すると画面右にパレットが登場。 あと、 選んだ [もじ] をスタンプする前に、 [はんてん] [かいてん] を異べるのでお好きなように。

もじの [大きさ] [はんてん] [かいてん] は、バクダンで画面から出るまで同じ設定になっています。





画面の差に、【へんそう】などいろんな種類のアイコンが現れるよ。好きなアイコンをクリックしたら、画面の若にそれぞれいろんな絵が集まったアイコンが現れるんだ。このアイコンはシールのシートのようなものと思えばいいかも。



画書の名から好きなシートを選ぶと、美 合いワクのとくへつなヨウシが現れる んだ。この中からひとつだけ、好きなス タンプをカーソルで遺ぼう。するともと のヨウシに関るので、あとは好きなよう にはるだけ。

スタンプによっては、部分的に触が多し欠ける場合があります



画面の左に、3種類の【はいけい】アイコンが現れるよ。好きなアイコンをクリックしたら、画面の右から好きな絵を選ばう。【はいけい】の絵を選ぶと、描いていた絵が消えてしまうので注意。

3/3ページ

よ~し、ヨウシのサイズを変えてみよう

【ヨウシサイズ】をクリックすると、画面の若に2種類のヨウシアイコンが表示されるよ。描いている途中でもサイズの変更はできるので、お気軽にどうぞ。





みだんはこっちを使ってるよね。



大きいヨウシに描きたいときはこっちを 報ぼう。

赤いワクのヨウシと緑のワクのヨウシ、それぞれを 違うサイズのヨウシに設定することもできるよ。

気分を変えたい自もあるだろう…





[BGM]をクリックすると、音楽の設定画面が現れるよ。その自の気分にあわせて、好きな音楽を選ぼう。



画面の右には3種類の【サウンド設定】 アイコンが表示されるので、お好きな タイプをクリック。

【ヘッドホン】を選ぶと、ヘッドホンを したとき効果パッグン。

[ステレオ] 【ヘッドホン】 を調んだ場合は、NINTENDO 64本体からの音声出力が、左右両方ともテレビに入力されていることをチェックしておくこと。



【カーソルスピード】をクリックすると、 カーソルの動く速さを変えられる設定 画面が現れるよ。自分にあったスピード に設定しておくと、作業もはかどる!



コントローラのカーソルスビートは、マウスにくらって少し謎く設定されています。

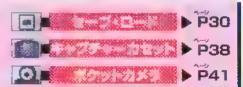
(BGM) と (カーソルスピード) の設定は、変更すると自動的にセーブされるよ。

oo 74 July

はやい話が、右の写真のようになる。左 ボタンをクリックすれば、どんどん違う フレームが現れるよ。もとに戻すには 右ボタンをクリック。



まだ紹介していない3つのアイコン。 ちょっと話が長くなるので、別のページにまとめてみました。それぞれの 紹介ページへレッツ・ゴー!



みんなで絵を描いてみよう

NINTENDO 64本体前面のコントローラコネクタに接続されているコントローラ、またはマウスの数によって、2~4人で同時に絵を描くことができるよ。





コントローッやマウスが4本とも接続されていたら、(ヘイントセレクト運動) に4種類のアイコンが現れるんだ。1本しか接続されていなかったら、【ペイントセレクト調節】は現れないよ。

画面の覚かた

2人から4人で絵を描くときは、 1人で描くときとちょっと違っ た画面になるんだ。でも基本 は間じだよ。

アイコン

[1人でヘイント] モートにくらべると、 すいぶんすっきりした感じ (くわしく は右のペーシに)。

2人以上か同時。間し選集を選ぶことはできないんたよね。ケンカしないでゆずりあおう

世界はひとつ、けしゴムもひとつ。



パレット

権がどの色を遅んでいるかが、接続 してあるコネクタの左から順に数字 の1~4で表示されるよ。之人以上が 同時に同じ色を選ぶことは・・、やっぱ りできないんだ。

カーソル

コントローラやマウスが接続されている数だけ、カーソルも表示されるよ。同時にアイコンを決定した場合は、接続してあるコネクタが左の人から解し優先されるんだ。

みんなで使うアイコンの種類



セレクト警節に襲る、・その詩に、みんな描きおわった?セーブした?



セーブとロードをするときはこれ(IOF P30)。



ぜんぶで8種類あるよ(『空戸15)。 (ゆひでこする) はないけどね。 ここでうれしいお知らせ。 同時に2人以上で間じべンは遊べないけど、サイスはみんな一種でも0K。



ぬりつぶすやつだよ。 覚えてる? (味を) 戸17)



【けしゴム】の種類はふつうサイズのひとつだけ。使うときは類番にね。



失敗作は、ドカーンと消そう。気持ちいい〜



1人用の[とくしゅこうか] にあったでしょ(FW P22)。



みんなでながめよう(IST P27)。

できないことを覚えておくのはいいことだ

- ●犬がいない! [やりなおし] ができないってこと。シンチョ~にね。
- ●ヨウシサイズは [ふつうヨウシ] だけ。 [おおきいヨウシ] の作品はロードできないよ。
- ●2人以上が、同時に同じ道具や色を選ぶことはできないよ。
- [ゆびでこする] が使えないよ。



セーブとロード

「できた! 完成だ」とようこふのはまだはやい。せっかく描いた絵は、ちゃんと残しておきたいでしょ? きちんとセーブ(データの保存)しておくのを忘れずに。セーブしておけば、一度NINTENDO 64本体の鑑潔を切ってもだいじょうぶ。えっ? 一度鑑潔を切ったらヨウシが真っ首だって? あわ てない、あわてない。セーブした絵を呼び出す魔法のことば、それがロード(データの読み込み)だ。

セーブのしかた





【セーブ・ロード】 アイコンをクリックして、【セーブ・ ロード画面】 へ。



【セーブ】アイコンをクリック。

ステップ参

セーブするいれものを、画面下 の10個のいれものから選ぶ。

◆ [はい] をクリック 【NEW】 の場所にセーブ されステップ4へ。

◆ [いいえ]をクリック もう 度いれものを選び なおそう。

◆ 【もとる】 をクリック ステップ2へ置る。

◆ほかのいれものを いれものの選びなおしの 近道。



着ボタンクリックで、1つ前のス テップに戻るよ。



うわがきセーブすると前の作品は消える!



【うわがき】とは、すでにセーブしてある作品を消して、 その場所に新たに違う作品をセーブするってこと。消 してもいい作品ならうわがきしてもいいけど、大事な 作品にはうわがきしないように注意!一度うわがきし てしまうと、もとの作品は二度と復活しないよ!

「消してもいいや」って人は、いれものの中にセーフしてある絵が画面石に表示されるので、この中から選ぼう、カーソルを作品のアイコンにあわせると、作品の名前、作成した自付けと時間、データの大きさか表示されるよ



消えて なくなる

セーブしてあった作品

ステップ

セーブする作品に名前をつける。[いいえ] 【もどる] を選ぶと(または岩ボタン クリックすると)、画面に表示されている名前でセーブされるよ。



若ボタンクリック で【1もじけす】と 関し効果だよ。



重要下のアイコンをクリックすると、「アルファベット」や「漢字」を 選ぶこともできるよ [漢字] を選ぶときは、音楽みしたときの最初 の最みがなをクリックすること。「山」なら、「やま」ではなく「さん」 と続む。だから「さ」をクリック。

1: ページおくり

クリックすると他の字が顕れるよ。

名前を入力し終わったら [DK] をクリック。 【セーブ・ロート画面】 に戻るよ。



セーブの最中にディスクを抜かない!

作品によってはセーブに時間がかかり、止まったような状態になることもあったりするんだ。 でも、実際はセーブを行っているまっ最中。データが壊れる原因になるので、絶対にディ スクを抜いたり、電流を切ったりしないように!

いれものの単にセーブできる作品の数や容量(データの美きさ)には、関界があるんだ。 作品の容量はそれぞれ違っているので、すべてのいれものに同じ数だけ作品をセーブで きるとは銀らないよ。

ロードのしかた



ステップ

【セーブ・ロード】 アイコンをクリックして、 【セーブ・



ステップ [ロード] アイ 1ンをクリック



ステップ ロードしたい絵が入っているいれも のを、画面下の10個のいれものから 酒(花)



ロードしたい作品を画面の名から選ぶ。



×節がついた作品について

画面右側に表示される作品に×印がついていたら、その作品を【ロード】 したり、その作品へ【う わがきセーブ】したりできないよ。これは作品の種類が違うからなんだ。【パラパラまんが】で 作った作品を、[2Dペイント] モードではロードできないってワケ。

じまんの作品を复だちにあげた~い!

「すごい作品ができたから友だちにあげたい!」っていう人は、友だちの ペイントスタジオ」で セーブデータをロードしよう。





反たちの ヘイントスタシオ から【セーナ・ロート】 コノをクラックして、【セーブ・ロード画面】へ



ステップシ ロロ きょスクのいれかえ [ディスクのいれかえ] アイコンをクリック



右のような画面が現れたら、64DD本体のイジェクト ボタンを押してディスクを抜き、自分のエペイントス タシオ,を挿入しよう。電源は入れたままでOKだよ。



自分のトペイントスタジオ、から、友だちにあげたい 作品をロードしよう。



画面の指示にしたがって、もう一度、友だちの ヘイントスタシオ と入れ替える んだ。そして【セーブ】 アイコンをクリック。これで炭だちも大よろこび! もちろ ん自分の「ベイントスタジオ」にも作品は残っているよ。

名前変更のしかた





【セーブ・ロード】アイコンをクリックして、【セーブ・ ロード画面 へ。





【なまえへんこう】をクリックすると、若のような 画面が現れるよ 名前 を変えたいのは【いれ もの)? それとも(さ くひん!? どちらかを クリック!



◆ [いれもの] をクリック

歯置下のいれものから、名前を変えたいいれものをクリックしよう

◆ [さくひん]をクリック

画面下のいれものから、名前を変えたい作品の入っているいれも のを選ぶ。画面右に現れた作品の中から、名前を変えたい作品を クリックしよう。



名前入力画面】で名前をつけたら【OK】をクリック。新しい名前になるよ。

【もどる】 をクリックすると、ステップ 1 に戻ることができるよ。



(さくじょ)とは作品を消してしまうことだよ。





【セーブ・ロード】アイコンをクリックして、【セーブ・ ロード画面】 へ。





【さくひんのさくじょ】をクリックすると、 若のよう

な画面が現れるよ。削除したいのは [いれも ののなかみすべで]? それとも [さくひん]? どちらかをクリック!



◆ [いれもののなかみ すべて]をクリック 画置下のいれものから、削除したいいれものをクリックしよう。

◆ [さくひん] をクリック

画面下のいれものから、削除したい作品の入っているいれものを 選ぶ。画面者に現れた作品の中から、削除したい作品をクリックし よう。

ステップ

) 選んだ 【いれもの】 や 【さくひん】 を削除してよければ、 【はい】 をクリック。 作品 が削除されるよ。

一度削除した作品は二度と復活しないよ。ホントに削除していいのか、よ~く考えて から行おう。

作島の移動 (またはコピー) のしかた

ステップ」

【セーブ・ロード】 アイコンをクリックして、 【セーブ・

ステップとのできない。

【さくひんのいどう・コピー】 をクリックすると、 若のような画面が現れるよ。【いどう】をクリック「

移動は、【いれもののなかみすべて】か【さくひん】を選ぶことができるよ。全部 まとめて移動したいときは【いれもののなかみすべて】を、「1つだけでいいや」 ってときは [さくひん] をクリック

◆ (いれもののなかみ) すへて [をクリック

画面下のいれものから移動したいいれものをクリックして、次に移 動先のいれものを選ぼう。

♠ [さくひん] をクリック

画面下のいれものから移動したい作品の入っているいれものを選ぶ 次に移動先のいれものを選ぼう 最後に画面右に現れた作品の中 から、移動したい作品をクリックしよう。

移動してよければ【はい】をクリック。引っ越し完了」

コピー (間じものを作成すること) のしかたも、ここに紹介した [いどう] と掲じ手順 で行えばOK。ステップ2で (コピー) をクリックしよう。

知っておくといいかもしれない



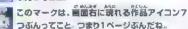
作品をセープしておくための10個のいれもの よく見ると、帽子をかぶっているやつと、かぶっていないやつがいるんだよね。帽子をかぶっているいれものの単には、作品が入っているよ。帽子をかぶっていなければ、いれものの単身はからっぽってこと。





111

このマークは、**画面右に現れる作品アイコン**1つ ぶんってこと。



🧖 তক

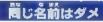
1つのいれものにセーブできる作品の数は、もっとも多い場合で70歳となります。 【セーブ・ロート画面】では、バクダンをクリックすると、もとの画面にい つでも戻ることができるよ。

いれものの色を変える

いれものの色を変えることができるよ。いれものの 名前を変更するとき、色つきの記号を加えればOK。



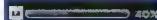
マリオ◆ギャラリー 四き たいしなさくひん■



同じいれものに、同じ名前の作品をセーブすると、名前のうし ろに数字がつくんだ。「マリオ 1」「マリオ2」っていうふうにね。

セーブできる残骸

【セーブ・ロード画面】に進んだときに表示されるメーターは、 いま全部でどれくらの容量をセーブしているかのめやすだよ。



100%で満タンってこと。

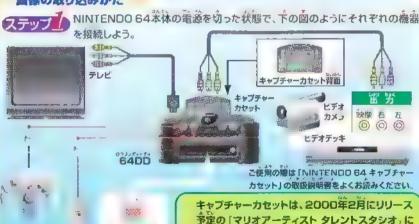
NINTENDO 64 キャプチャーカセットについて

NINTENDO 64 キャプチャーカセットをセットすれば、テレビやビデオから画像を取り込むことができるんだ。ここでは、ビデオデッキから「ペイントスタジオ」に画像を取り込む方法を説明 するよ。

画像の取り込みかた

コントローラ

マウス



含まれています。

ベイントスタシオー

ステップ

それぞれの機器の電源を入れて、「ペイントスタジオ」をスタートしよう。ますは【2Dペイント】モードへ(画像取り込みは【バラバラまんが】 モードでもできるよ 🖙 P47)。

ステップ

* Transitat

【キャプチャーカセット】アイコンをクリックすると、【画像取り込み画面】 へ進むよ。 制作中の絵は消えてしまうので、セーブしておくこと。

ステップ

ビデオデッキを使う場合、ビデオデッキの再生ボタンを押せば、【画像取り込み画面】 にビデオテーブの映像が表示されているはず(ただし、このときの映像は白黒だよ)。

ステップラ

「ここだりってシーンで左ボタンをクリックすると、クリックしたときの場面が取り込まれるよ。画像を取り込んだら、 【カラー調整画面】へ進む。次のページへ。 FDETIK (547リオメランアム)より

(画像取り込み画面)で右ボタンをクリックすると、 もとの画面にもとるよ。

【画像取り込み】画面では、カーソルは表示されないんだ。

歯節下のレバーを動かして、取り込んだ画像のカラーをいい際じに調整しよう。

ばっちりカラー強 整したら、パクダン でもとの画面に戻 ろう。



こっちのアイコンをク リックすると、【画像 取り込み画面」に戻るよ。



テレビ事義「84マリオスタジアムしょり。

リセット (配



いろいろ調整したけど、 最初からカラ 調整 をやり頂したいって人 は「リセット」をクリック「



バクダンでもとの画面に関ったら、そのままセーブしておくのもいいけど、 取り込んだ画像にいろいろ手を加えてみると楽しいよ。



ポケットカメラについて

ボケットカメラで等質を取り込んだり、セーブしてある写真を読み込むことができるよ。もち ろん取り込んだ写真に色をつけたり、らくがきしたりもできるんだ。

ポケットカメラからの写真の読み込みかた

ステップ

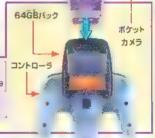
NINTENDO 64歳体前箇のコントローラ コネクタ1に、64GBバックとボケットカメ ラをセットしたコントローラを接続しておこう。

別売のポケットカメラと 64GBバックが必要です MINTENDO 64 メーカー結晶の構造 64GBパック、1,400円(税別) NUS-019



メーカー希望小売価格 5,500円(税別) MGB-DDG

64GBバックとボケットカメラの取扱説明書をよくお読みください





NINTENDO 64本体の電源を入れて、「ベイント スタジオ をスタートレ、「2Dベイント」モードへ





【ポケットカメラ】アイコンをクリックすると、【ポケットカメラセレクト画面】へ進むよ。制作中の総は消えてしまうので、セーブしておくこと。



ボケットカメラがつながっていないと差のようなメッセーシが表示されるよ いったん本体の 機論を切ってから、64GBバックとボケットカメラをセットしよう(コントローラが2本以上機 続されている場合は、いちばん差のコントローラにセットすること)。

すでにボケットカメラにセーブされている写 真を読み込みたければ、【しゃしんよみこみ】 をクリック。いまから写真を撮るよっていう人は、 【しゃしんさつえい】 をクリック。

ポケットカメラレヤー ブされている写真が、 8枚ずつ表示されるよ 読み込みたい写真を 選ぼう。





【ボケットカメラ撮影画面】に進むよ。マウス でも操作できるけど、ボケットカメラが接続さ れたコントローラで撮影するのがおすすめ。



◆左クリック/ (1) | 図 | 日 | 写真をとる。

- ◆右クリック/ (| ボケットカメラセレクト画面 へもどる。
- 明るさの調整(マウスではできないよ)。
- ボケットカメラ 養影





読み込んだ(または撮影した)写真が、【ボケットカメラ調整画面】に表示されるよ。色をつけたり、なめらかにしたりできるよ。

調整したら、バクダ ンでもとの画面に 覧ろう。



「やっぱり別の写真にしよっと」 て関ったら、これをクリック。 ・ テップ5に戻るよ。





(あかるいぶぶんのいろ) に難い色を、[くらいふぶんのいろ] に頼るい色を、 編ぶと、こんな前しになるよ。



なめらかレバー

【ON】にすると、なめらかな感じになるよ。

あかるいぶぶんのいろ/くらいぶぶんのいろ

【あかるいぶぶんのいろ】【くらいぶぶんのいろ】アイコンをそれぞれクリックして、カラーパレットから好きな色を選ぼう



パラパラ変んが

【モードセレクト画面】で [バラバラまんが] を選ぶと、右のような画面へ進むよ。画面をクリックすると、いよいよバラバラまんかの制作スタート!



パラパラまんが制作の流れ

ステップ

画面右側のフィルムから、一番上のコマをク リックしよう。

ステップ

ベイントモードになるので、ヨウシに絵を描い たり、画像を取り込んだりしよう。

ステップ

バクダンをクリックしてペイントモードから出ると、一番上のコマにいま描いた絵がセットされているよ。次のコマをクリックして、また絵を描こう。



ステップ4

ステップ2~3をくり返して「これで完成!」と思ったら、画面左の【フィルムエント】 アイコンをクリック。 最後に選んだコマのすぐ下のコマに、エンドマークをセットしよう。

ステップ

画面左の [うごかす] アイコンをクリックすると、パラバラまんがを見ることができるよ。

パラパラまんが編集書館で使うアイコン



【モードセレクト警告】に襲るよ。セーブした?



【セーブ・ロード歯論】に延むよ。 だいじなパラパラまんがきセーブしたり、 何りかけのパラパラまんがをロードしたり (0× P30)

バラバラまんがのセーブには、とくに時間がかかるんだ。じっとガマン、ガマン。 【バラバラまんが橋集画面】では、2Dペイントで描いた絵などはロードできないよ。



できあがったパラバラまんがを動かしてみよう(FM P48)。



首分にあったスピードでね(® P27)。



おなじみ突だワン。1箇だけやりなおしかできるワン 揃ってるよね。

フィルムのへ シをめくると やりなおしてきないワラ!

バラバラまんがを編集するためのアイコン



フィルムは35コマあるんだ。フィルムの下の をクリックすればベージが進み、新しいフィルムが現れるよ。でも、いつも35コマのバラバラまんがは作れないでしょ。作品ができたら「フィルムエンド」をクリックして、最後のコマの下にエンドマークをセットしよう。 えっ? 35コマ全部使って作ったって? そういう場合はエンドマークをセットしなくてもいいよ。





まず【フィルムコピー】をクリック。次に画面着のフィルムの中からコピーしたいコマを選んでクリック。最後にコピー先のコマをクリック。絵が描かれているコマにもコピーできるけど、その場合もとの絵は消えてしまうので注意!







絵の『都労だけを養えたい ときは、コピーするとべんり。



ゴーストっていうのは、ユウレイという意味なんだ。 ユウレイみたい にうっすらと、描いた絵を表示できるんだ。 もちろんユウレイなので、 覚えてはいるけど実体はないよ。

まず【フィルムゴースト】をクリック。次に画面右のフィルムの中から、 ゴーストにしたいコマを選んでクリック。するとコマの上に 1ーストマークが現れるんだ、ゴーストマークのついたコマ以外のコマを 選んでペイントモードに入ると、うっすらとゴーストになった絵が表示されているはず。もう一度【フィルムゴースト】を選ぶと、1ーストマークは消えるよ。



ゴースト化した絵は、他のコマで絵をかく自覚と聞えばいい。 ちょっとすつ違う絵を描く場合にへんりでしょ、ゴースト化した絵は実体のないエウレイなので、けしゴムで掲したり、きりとりコピーしたりはできないよ。







【1コマけす】をクリックしてから、消したいコマをクリック。間違 えて消しちゃった場合は光だワン! エンドマークやゴーストマー クを消すこともできるよ。



【フィルムすべてをけす】をクリックしたら、「やりなおしはできません」 と表示されるので、よ~く考えてから 【はい】 をクリック 後備しても遅い。 【やりなおし】 はできないワン!



【キャプチャームービー】をクリックしたら、【画像取り込み画面】 ヘシャンプ・左ボタンをクリックしたら、テレビやビデオなどから の映像が自動的に35コマ取り込まれるよ。う〜ん、べんり

NINTENDO 64本体にキャプチャーカセットが接続されていないと選べないよ。 キャプチャーカセットを使った【簡像取り込み】 のくわしい内容は 『ハ P38。

パラパラまんかのベイントモードについて

(ハラバラまんが編集画面]からコマを選ぶと、ペイントモードに 引むよ。ここでは [2Dペイント] で選べたアイコンがほとんど使 えるので、自由に動かすための絵を描こう。



ふつうヨウシの2D作品をロードす ることができるよ。



ハラハラまんが・ヘインドモード

[ヨウシきりかえ] を使って、2枚のヨウシで作業したときは、バクダンをクリックしたときに使っていたヨウシがコマの歳になり、もう一方のヨウシに強かれていた絵は消えてしまいます。

パラパラまんがを動かそう

作品が完成したら、【パラバラまんが編集画面】で【うごかす】 アイ 1ンをクリック。【パラバラまんがムービー画面】に進むよ。



これをクリックすると動き出すよ。



動きが止まるよ。



クリックしておくと、繰り返し勤くよ。[と める]でストップしないと永道にぐるぐる~。



コマとコマの簡がバッ、バッ、と動くんじ ゃなくて、なめらかに動くんだ。





動きのスピードを調酬できるよ。アイコンをつまんで**正**に動かすとスピードアップ、 下に動かすとゆ - っくりな**感**じ。



じゃまなアイコンを隠してじっくり見たいときにどうぞ。 わくを消してから差ボタンを クリックすると、別のフレームにもなるんだ。 着ボタンクリックでアイコンが疑れるよ



コウシ全体の明るさや色に極端な差のあるコマや、細かく規則的なバターン模様が描かれたコマを、高速でくり返し動かすことは避けてください。 画面からの光の刺激が強くなる場合があります。 詳しくはこの取扱説明書の冒頭に記載されている「健康上のご注意」をご覧ください。

30ワールド

【モードセレクト画面】で【3Dワールド】を選ぶと…。ようこそ3Dワールドへ! ここではいろいろな世界を探検したり、写真を握ったりできるよ。

3Dワールド】では、【たんけんする】で コントローラを使うんだ。マウスしか接続されていない 合は、いったんNINTENDO 64本体の電源を切ってから、コントローラを接続しておこう。

3Dワールド基本製造の見かた

EXIT

「一ドセレクト画面」に

3Dワールド きりかえアイコン

PARTE OF THE PARTE

クリックしたワールドがスクリー

クリックしたワールドがスクリー フに映し出されるよ。

スクリーン

いま選ばれているワールドの様子を見ることができるんだ



きりかえアイコン

別の地形や生物をスク リーンに映したいときは、 このアイコンをクリック。

Son Son

BGMを変えられるよ。

画器いっぱいにスクリーンが広 がるので大道力! もとに誇るに は右ボタンをクリック。

もようを変えたら気分も変わる



【もようをかえる】をクリックすると、若のような画面に進むよ。スクリーンに映されている、きりかえアイコンで選んた生物や地形のもようを変えることかできるんだ。画面右のもようアイコンから、好きなもようをクリックしよう。



もとにもどす



【もようペイント】をクリックすると、下のような画面に進むよ。スクリーンに映されている生物や地形に色をつけたり、らくがきしたりできるんだ。どうくアイコンの使いかたは【2Dペイント】と同じだよ。

もよう

選んだ生物や地形を構成する 部品。ブラモデルのバーツだと 思えばいいかも。ここに絵を描 こう。3Dプレビューに、リアル タイムで描いた絵が反映されるよ。



【もよう】以外の部分には、絵を描くことはできないからね。

もようヨウシきりかえ

もようヨウシが2枚以上あると きに表示される。クリックすると、 ページがめくれるよ。

カメラかいてん

アイコンをクリックしてマウスを動かせば、適う 角度で見られるよ。もとに関るには着クリック。 地形を表示しているときには現れないよ。

3Dプレビュー

3Dプレビューにカーソルが入ると虫メガネになるよ。をクリックで拡大、着クリックで編引するってこと、覺えてる?

スレライ 3Dワールドを探検しよう



【3Dワールドきりかえアイコン】で探検したいワールドを選んでおいてから、【たんけんする】をクリック。すると若のような画面に進むよ。つまり、ここからの操作はコントローラ東角ってワケ、いど探検に出発し



【探険】 するときのコントローラの使いかた



- 12 3 1 1 5 m 1 3 1 1 1 2 5

【さつえいモード】の操作説明は次のベージです。

視点変更

-) 遊づく (一遠ざかる
- 左回転 右回転

Aボタン

ZI・リカー ボタン

当的スティック 方向を決める/参く

Market 1

新しい生物を見つけたら写真を振ろう!

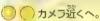
ワールドを影きまわっていると、いろいろな生物が自に入ってくるはず。 覚かけない生物を上手 に撮影すると、 [3Dワールド義本画面] の右側にある [きりかえアイコン] に生物のアイコンが追 加されるよ。 写真を握るにはBトリガーボタンを押して [さつえいモード] へ ゴー!

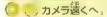


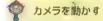












心 並る。



シャッターをきると、光のような価値になるよ。気に入ったら | さくひんセーブ| を選んで [セーブ画演] へ。 2D作品としてセーブしておけるんだ。気に入らなければ [もとる] で撮影を観けよう。



見かけない生物を上手に福 能すると、左のような順面 になるよ [30ワールト基本 画面]に関れば、その生 物のアイコンか画面の看刺 に現れているはず。このア イコンは自動的にセーブさ れているんだ。

30ワールドのセーブとロード

[3Dワールド] では1枚の絵や、1種類の生物だけをセーブするワケじゃないんだ。いろいろな 生物たちが動きまわっている世界を、その生物たちや地形をふくめてまるごとセーブできるんだ。 セーブしたデータは、3Dワールドデータなので、[2Dペイント] や【パラパラまんが】ではロートできないよ。

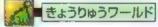


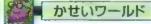
【3Dワールド基本画面】で【セーブ・ロード】アイコンをクリック。 【セーブ・ロード画面】へ進むよ(図FP30)。



【セーブ・ロード音笛】では、<mark>をの写真のように各ワールド</mark>響層の<mark>ア</mark> イツンが表示されるんだ。







3Dウールドデータをロードするときは、そのデータと間じウールドにスクリーンを切り替えておくこと。 たとえば、【かいていワールド】 がスクリーンに続されているときに、【きょうりゅうワールド】 のデータをロードすることはできないんだ。

ギャラリー

【モードセレクト画面】で [ギャラリー] を選ぶと、いままで描いた絵を見ることができるよ。 絵は自動的にロードされるので、ながめているだけでOK。 こりゃ、 ラクチン。 ひととおり真 るか、 岩ボタンをクリックすると [モードセレクト画面] に戻るよ。

[ギャラリー] で見ることができるのは、[2Dベイント] で制作した絵だけ。[パラパラまんが] や[3Dワールド] の作品はロードされないよ(さつえいモードで撮った写真はOK)。

ロードできる作品がないときは、【ギャラリー】を選んでも「作品がありません」と表示されるよ。「作品をセーブしてるのに!」っていう人は、セーブしたいれものをチェック。10個のいれもののうち、【ギャラリー】でロードされるのは、上の5個だけなんだ。

制作途中の光に見られたくない作品は、ギのいれもの にセーブしておくといいかも。











広がる「ペイントスタジオ」の世界

「ベイントスタジオ」で描いた絵は、ほかのいろいろな6400ソフトからロートできるよ。

マリオアーティスト、タルントスタンス

ペイントスタジオーで接いた絵をタレントの報 こしたり、ムービーの背景に使えたりできるよ。





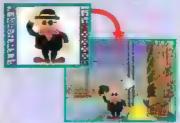
マリオアーティスト オタンオ

ポリゴンスタジオ で作ったモデルのバックには、 ヘイントスタジオ で描いたかっこいい絵かよ く似合う!



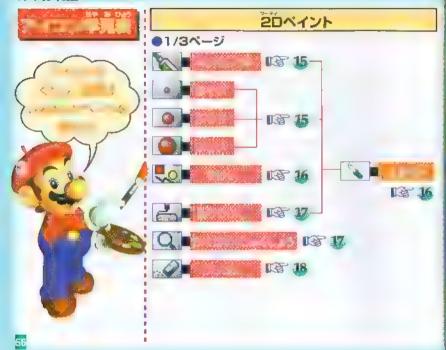
\$ 1996 Environs, Arts Afrights received Licensentia Precioner Arts

Purhamental MemberguithAt Laboratory, Inc. ordinary is a trademark of registered advantary of Electronic Arts in the U.S. and/or other counties.



【バラバラまんが】で2コマのまんがを 作ろう 名前を「シム」としておけば、 街の住民として登場するよ。

それぞれのソフトからロードする方法は、そのソフトの「取扱説明書」を読んでね。





パラバラまんが ●パラパラまんが編集画面 130 30 137 45 45 13 46 13 46

●バラバラまんがペイントモード

UST 47

13 4Z

TO 47

DE 27

ES 47

3Dワールド



U-ET 51

U- 49

49

STAFF CREDITS

Producers

Lorraine Starr

Supervisor

Shigaru Miyamoto

Director

Programmers

Cruis Shay Craig Mitchell

Ged Keaveney Andy Migh

Amir Lafit Hirato Yada

Designers - Artwork

Andrew Pearce Poul Greenall

Oralg Allen Prill Jackson

Seve Millership Chris Collins

Kevin Green Yo Ohnishi

Masao Kamada Minoru Narita

Designers - Animation

Steve Thomas Andrea Lord Andy Wilson Clint Priest Deborah Graham Kwan Lee Colin Rodaers Music and SFX

Chris Jojo Martin Goodall Suddi Raval Kazılmı Totaka

Music Programmers

Steve Ruddy Tony Williams Paul Tonge Yasushi Ida

Support Simon Hundleby Calin Stone

Tony McColgan Ajay Dadlani Paul Lee Kimiko Nakamichi

Hirohito Yoshimoto Shoya Tanaka Minoru Narita Hironobu Kakui Shin Hasegawa Takeshi Havokawa

Super Mario Club Executive Producer Hiroshi Varnovichi

Game developed by Soffware Creations Holdings, Ltd.

Package and Lago Designer Yusuke Nakana

Manual Editors Yushi Ozela Yasuhira Sakal ※タイトル画面で右クリックすると、画面上でも見ることができるよ。

このゲームに収録されている関像データ及び改変後の画像データは 個人的に楽しむなどの場合を除き、晋作権法上、無跡で使用。配布、 販売、関鍵することは貸じられております。

写真「富士山」の KEISUKE MAKI/ PPS通信社

Pocket Monsters characters : © Nintendo / Creatures / GAME FREAK

Diddy Kong Racing and Banjo - kazocie characters used with permission from Rare

> 本ソフトウェアでは、Fontworks International Limited の フォントを使用しています。

Fontworksの社名、フォントの名称は、

Fontworks International Limited の商標または登録商標です。

画面にエラーメッセージが出た場合の対処方法

ゲーム中、64DDが正常に動作しなくなった場合、テレビ画面にエラーNo.及びメッセージが表示されることがあります。その際は64DDの取扱説明書に記載されている「7.エラーメッセージー覧表」に従って対処してください。また一覧表に記載されていないエラーNo.が表示された場合は、64DDのアクセスランプが消えていることを確認したうえでディスクをいったん抜き、NINTNDO 64本体の電源を入れ値してから、再度ディスクを挿入してみてください。なお、対処方法に従っても正常に動作しない場合は、この取扱説明書の表表紙に記載されている最寄りの任天堂「お客様ご相談窓口」にお問い合わせください。

また、エラーNo,の付かない下記のメッセージが表示されたときは、何らかの原因により、ディスク内に保存されているデータの一部が破損してしまった可能性があります。

「このディスクはデータがこわれています。ただしいディスクにいれかえてください。」

この場合も最寄りの任天堂「お客様ご相談窓口」にお問い合わせください。

- ●このディスクには、作り終えた作品や制作途中の作品をセーブ(記録)しておくセーブ機能が ついています。
- ●品質には万全を削しておりますが、万一当社の製造上の原因による不良があった場合は、新品とお取替え致します。それ以外の責はご客赦ください。
- ●むやみに電源スイッチをON/OFFする、アクセスランプ点域中にイジェクトボタンやリセットスイッチを押す、電源スイッチをOFFにする、操作の誤りなどの原因によってデータが消えてしまった場合、復元はできません。ご了承ください。



FOR SALE AND USE IN JAPAN ONLY. COMMERCIAL USE, UNAUTHORIZED COPY, RENTAL IS PROHIBITED. SELLING SECONDHAND IS NOT ALLOWED.

本品は日本国内だけの販売および使用とし、商業目的の使用や無断複製および賃貸は禁止されています。また当社は、本品の中古販売を一切許可しておりません。

本製品は、日本国内仕様の "NINTENDO 64" に接続した場合のみ動作を保証しています。 海外仕様の "NINTENDO 64" に接続されても動作を保証致しません。また、海外ではテレビの 構造、放送方式が異なるため、日本国内仕様のNINTENDO 64と64DDを使用することはでき ません。



ビデオゲームのコビーは法律で禁じられています。任天堂のゲーム・ソフトは著作権によって全世界で保護されています。もしコビー品を入手されたならば、す

べて廃棄処分してください。達反者は罰せられますので、ご注意ください。ご不明な点は取扱 説明書に記載されている任天堂「お客様ご相談窓口」までご連絡ください。

WARNING

It is a serious crime to copy video games according to Copyright Law. Nintendo games are strictly protected by copyright rights worldwide.

Please destroy any illegal copies that may come into your possession.

Violators will be prosecuted.

If you have any question, please contact Nintendo Co., Ltd. (address and telephone number are as being appeared in the user's instruction manual).



この 64DD (ロクヨン ディーディー) マークは、任天堂 およびランドネット ディディよりライセンス 許勝を受けて いる 64DD 専用ディスクに表示され ています。

お客様で相談窓口

任天堂株式会社

京 都 (本 社) 京都市東山区福稲上高松町60番地 TEL (075)541-6113

東 京 サービスセンター 東京都千代田区神田須田町1丁目22番地 〒101-0041 TEL、(03)3254-1647

大阪市北区本庄東1丁目13番9号

7531-0074 TEL. (06) 6376-5970

名 古 屋 サービスセンター 名古屋市西区幅下2丁目18番9号 〒451-0041 TEL. (052)571-2506

岡 山 サービスセンター 岡山市 華道町 4 丁目 4 番 1 1 号 〒700-0026 TEL. (086) 252-2038

規 サービスセンター 札幌市中央区北9条両16丁目2番地

〒060-0009 TEL (011) 612-6930 TEL (011) 612-6930 TEL (011) 612-6930 (土、首、統首、鉄紅線状首を除く)

●電話番号はよく確かめて、お間違いのないようにお願いします。

新と MINTENDO⁶⁴、 **6400**、 64GBバック は任天堂の商権です。

Randnet はランドネットディディの指揮です。

© 1999 Nintendo All rights reserved.